# Хищные орды

«Я одолел орка в поединке!» — похваляются в тавернах. «А я сражался с гноллом и выжил!» Немалые свершения, но ты же понимаешь, что последует за этими байками. Такие твари похожи на крыс: если встретил одну, то жди нашествия. Орки не путешествуют в одиночку. Истекающий слюной гнолл не отдаляется от своей стаи. Ты знаешь, что скоро застучат боевые барабаны и вождь клыкастых берсерков возьмёт городские стены в осаду.

Эти чудовища могут поставить цивилизацию на колени и заставить её рыдать. Если ты им не помешаешь. Удачи.

## Гнолл-следопыт

Качества: группа, организованный, разумный

Особые качества: острый нюх

Лук (урон к8, ближняя дистанция, дальняя дистанция); 6 ОЗ; броня 1

Инстинкт: охотиться на слабых

*Если один из них почуял твою кровь — тебе не сбежать. Разве что с помощью богов, или хотя бы следопытов герцога. Пустынную саванну опасно исследовать в одиночку, и если ты упадёшь и сломаешь ногу, или сьешь не тот кактус — лучше умереть от жажды раньше, чем гноллы тебя найдут. Видишь ли, они предпочитают свою добычу живой: звук ломающихся костей и крики умирающих придают особую сочность их пиршеству. Отвратительные создания. Они будут преследовать тебя, пока ты умираешь, медленно, но без остановки. Если пустынный ветер донесёт до тебя отзвук хохота, молись, чтобы Смерть нашла тебя скорей, чем они.*

- Упорно выслеживать цель
- Напасть в минуту слабости

## Гнолл-вожак

Качества: одиночка, организованный, разумный

Особые качества: острый нюх

Меч (л2к10 урона, ближний, пробивание 1); 12 ОЗ; броня 2

Инстинкт: вести стаю

*Каждая стая выбирает вожака. Возможно, самого крупного — это самый простой способ. Чаще, однако, среди этих тощих и грязных дворняг вожаком становится не самый крупный или острозубый, а самый жестокий. Власть для гноллов — это готовность убить и сожрать своего брата под пристальным взглядом стаи, готовность унизить стаю, чтобы привязать её к себе. Если они так жестоки к своим живым родичам — представь, как они смотрят на нас. В стае волков сложно оказаться овцой.*

- Потребовать подчинения
- Отправить стаю на охоту

## Гнолл-эмиссар

Качества: одиночка, божественный, разумный, организованный

Особые качества: острый нюх

Церемониальный кинжал (к10+2 урона, ближний, расстояние); 18 ОЗ; броня 1

Инстинкт: делиться божественным прозрением

*О, эмиссар! Как мило. Я подозреваю, что ты и понятия не имел, что у гноллов есть послы? Да, даже этим блохастым гиенам иногда приходится вести себя вежливо. Нет, не с нами. И не с гномами. Эмиссар — единственный из стаи, кто напрямую общается с их истекающим слюной демоническим хозяином. Жутковато? Да. У каждой собаки есть хозяин, держащий её на поводке. Этот гнолл слышит голос своего хозяина. Слышит и повинуется.*

- Передать демоническую волю
- Вызвать у стаи бешенство

## Орк-рубака

Качества: орда, организованный, разумный

Зазубренный клинок (урон к6+2, пробивание 1, ближний, месиво); 3 ОЗ; броня 0

Инстинкт: драться

*Орда орков — это дикое, кровожадное и полное ненависти собрание племён. Мифы и легенды описывают источник этой ярости: проклятье демонов, уничтоженную родину, ошибку эльфийских магов… Но правда затерялась во времени. Каждый способный орк, мужчина или женщина, ребёнок и старик, приносит клятву верности вождю и владеет зазубренным клинком рубаки. Люди тренируются, чтобы сражаться и убивать — орки рождаются с этим знанием.*

- Самозабвенно сражаться
- Упиваться уничтожением

## Орк-берсерк

Качества: одиночка, огромный, божественный, разумный, организованный

Особые качества: мутант

Тесак (к10+5 урона, ближний, расстояние); 20 ОЗ; броня 0

Инстинкт: безумствовать

*Запятнанные нечистым ритуалом Помазания Ночной Кровью воины орды возвышаются до своего рода искажённого рыцарства. За эту честь они платят собственным рассудком, наполовину окунаясь в мир крутящегося безумия. Это делает берсерков величайшими в племени, однако со временем хаос проникает глубже. Берсерк, которому удалось прожить несколько лет, становится уродливым и ужасным: отращивает рога или дополнительную руку, в которой можно зажать железный тесак — их избранное оружие в битве.*

- Войти в ярость
- Выпустить хаос

## Орк-крушитель

Качества: крупный, одиночка

Молот (к10+3 урон, игнорирует броню, ближний, расстояние, мощный); 16 ОЗ; броня 0

Инстинкт: громить

*До того как вы отправитесь в путь по землям орков, отважный сэр, задержитесь на мгновение, чтобы послушать историю о сире Регнусе. Регнус был, как и вы, сир, паладином Ордена: в сверкающем доспехе, с щитом размером с человеческий рост. Он называл себя Зеркальный Щит, гордясь им. Говорят, он решил спасти священника, похищенного из приграничного аббатства. В своём путешествии Регнус столкнулся с отрядом орков и решил, как бывает, что они не чета ему. Битва началась, и всё шло хорошо, пока в схватку не вступил орк с огромным молотом, что не под силу поднять человеку. Говорят, что он был сложен как людоед или тролль, да, и одним ударом он сокрушил Регнуса вместе с его щитом. Говорят, что это был не обычный орк, а крушитель. Орки не способны ковать броню самостоятельно, так что, возможно, они крушат и раскалывают её из зависти. Всё же, это опасная тактика. Будьте там осторожнее.*

- Сокрушить броню или защиту
- Свалить могучего

## Орк-одноглазый

Качества: группа, божественный, волшебный, разумный, организованный

Особые качества: один глаз

Причинение ран (урон к8+2, ближний, расстояние, ближняя дистанция, дальняя дистанция, игнорирует броню); 6 ОЗ; броня 0

Инстинкт: ненавидеть

*Во имя Расколотого взора и первой жертвы Эльфийской плоти, мы взываем к древним силам. Второй жертвой я заявляю право на тёмную магию Ночи, что принадлежит мне! Подобно ему, я иду к Гор-Ша-Так, железной виселице! Я взываю к рунам! Я взываю к пасмурному небу! Возьмите эту часть смертного, отведайте плоти наших врагов и дайте мне моё!*

- Разорвать плоть божественной магией
- Забрать глаз
- Принести жертву и обрести силу

## Орк-шаман

Качества: одиночка, разумный, организованный

Особые качества: сила стихий

Стихийный разряд (к10 урона, близкий, расстояние, близкая дистанция, дальняя дистанция, игнорирует броню); 12 ОЗ; броня 0

Инстинкт: поддерживать силу орков

*Орки не моложе иных рас. Когда эльфы возводили свои первые города, орки гадали по брошенным в землю костям и взывали к богам, живущим в камне и дереве. Они тысячелетиями развязывали войны, завоёвывали королевства и приводили их в упадок, когда люди ещё не вылезли из пещер, а гномы не видели света солнца. Древним традициям надлежит оставаться прочными. Как и в первые ночи, шаманы призывают силы мира трудиться, сражаться и защищать их народ.*

- Даровать защиту земли
- Даровать мощь огня
- Даровать быстроту воды
- Даровать ясность воздуха

## Орк-работорговец

Качества: орда, скрытный, разумный, организованный

Кнут (урон к6, ближний, тянущийся); 3 ОЗ; броня 0

Инстинкт: брать в плен

*По южным морям скользят красные паруса. Красные паруса на кораблях из кости, железа и старого дерева. Красные паруса флота Орды. Орки той части света нападают на прибрежные поселения и захватывают в рабство рыбаков и их семьи. Говорят, что и на севере орки начинают понимать ценность бесплатного труда. Они называют это своим священным долгом — особенно когда к ним в руки попадают эльфы. Сложно представить себе судьбу хуже, чем провести жизнь рабом на орочьей галере, сгибаясь под ударами кнута.*

- Захватить в плен
- Спутать сетью
- Одурманить

## Орк — теневой охотник

Качества: одиночка, скрытный, волшебный, разумный

Особые качества: плащ тени

Отравленный кинжал (к10 урона, пробивание 1, ближний, расстояние); 10 ОЗ; броня 0

Инстинкт: убивать в ночи

*Не всегда орки нападают с факелами и безумными криками, чтобы захватить пленников. Для последователей Расколотого Бога отравление и убийство во тьме — священные искусства. Поэтому теневые охотники, окутанные магией Ночи, проникают в лагеря, города и храмы, и обрывают жизни их обитателей. Если вой берсерков отвлечёт тебя, ты не заметишь орочий кинжал прежде, чем он окажется в твоей спине.*

- Отравить
- Слиться с тенью
- Погрузить во тьму

## Великий вождь орков

Качества: одиночка, разумный, организованный

Особые качества: благословение одноглазых, благословение шаманов, божественная защита от ударов смертных

Железный меч Эпох (б[2к10]+2 урона, ближний, расстояние), 16 ОЗ, броня 0

Инстинкт: вести за собой

*У орков есть свои вожди и главы племён. Одни возвышаются и берут власть в свои руки, другие — терпят крах от вражеских интриг. Но Великий Вождь всегда один. Единственный орк в орде не равен остальным и благословлён одноглазыми и шаманами. Он единственный, кто ступает вместе со стихиями под властью Ночи. Единственный, кто владеет железным мечом Эпох и ведёт древнюю вражду с цивилизованными расами. Великого Вождя уважают, его приказам следуют беспрекословно, но, прежде всего, его страшатся. Слава великому вождю!*

- Развязать войну
- Продемонстрировать свою силу
- Разжечь ярость племён

## Тритон-разведчик

Качества: одиночка, скрытный, разумный, организованный

Особые качества: подводный

Трезубец (х2к10 урона, ближний, расстояние); 12 ОЗ; броня 2

Инстинкт: шпионить за поверхностным миром

*Один такой попался в сети рыбацкой деревни. Похожий на человека, но наполовину покрытый чешуёй, он задохнулся на воздухе. Но успел немало рассказать на ломаном, выученном на слух общем языке. Он рассказал рыбакам про грядущий прилив. Про то, как неодолимо растёт сила их подводного бога, и про то, что империя тритонов поднимется и погрузит сушу на дно океана. Байка об этом разошлась по миру, и сейчас, когда рыбаки выходят в неспокойное море, они пристально смотрят вглубь в страхе, что она была правдой. Что глубоко внизу силы наблюдают и ждут. Что грядет прилив.*

- Открыть свои тайны
- Ударить в слабое место

## Тритон — заклинатель глубин

Качества: группа, божественный, разумный, волшебный

Особые качества: подводный, мутант

Волны (урон к8+2, игнорирует броню, ближняя дистанция, дальняя дистанция); 6 ОЗ; броня 2

Инстинкт: приблизить прилив

*Отчасти священник, отчасти изнанник, заклинатель волн говорит голосом глубин. Их легко опознать по мутациям — прозрачной коже или нескольким рядам акульих зубов; свету глаз или кончиков пальцев, манящего во тьме*

*подводного королевства. Им известен тайный язык, призывающий морских созданий и повелевающий ими. Они ездят верхом на диких гиппокампах и читают заклинания, что облепляют борта кораблей ракушками и тянут на дно, или обращают дерево в труху. Теперь тритоны-заклинатели возвращаются назад в подводные города с вестью, что пророчество скоро свершится. Мир людей накроет ледяной морской водой. Заклинатели глубин говорят, и владыки прислушиваются.*

- Произнести заклинание воды и уничтожения
- Повелевать тварями морскими
- Открыть волю богов

## Тритон-подводник

Качества: группа, организованный, разумный

Особые качества: подводный

Гарпун (л2к8 урона, ближний, близкая дистанция, дальняя дистанция); 6 ОЗ; броня 3

Инстинкт: вести войну

*Тритоны по природе своей не воинственны. Они избегают боя, кроме тех случаев, когда им противостоят сахьягины, и даже тогда они лишь защищаются и отступают в глубины, куда враг не может последовать за ними. Однако всё меняется. Когда заклинатели глубин призвали свой народ к бою, некоторые тритоны взялись за оружие. Этих воителей называют подводниками. Они носят броню из ракушек и закалённого стекла. Вооружившись пиками и гарпунами, они строем нападают на корабли, отошедшие слишком далеко от порта. Берегись знамён из водорослей на горизонте и боевого сигнала раковины. И если можешь, держи свои корабли вблизи берегов.*

- Вести тритонов в бой
- Затащить под воду

## Тритон-аристократ

Качества: группа, организованный, разумный

Особые качества: подводный

Трезубец (урон к8, ближний, ближняя дистанция, дальняя дистанция); 6 ОЗ; броня 2

Инстинкт: предводить

*Говорят, что правящие дома тритонов были избраны ещё на заре времён. Забытый в наши дни бог даровал им власть над всеми тварями морскими. Эти родословные тянутся сквозь эпохи, передавая власть от отца к дочери и от матери к сыну. Каждому дозволено править своим городом как заблагорассудится — одни царят самолично или с супругом, другие собирают совет из братьев и сестёр. В прошлые эпохи они славились своей мудростью, а наибольшем уважением пользовались дома спокойного нрава. Пророчество заклинателей глубин изменило это: от вельмож требуют силы, не благоразумия. Аристократы начали поддаваться, и многие боятся, что*

*древняя кровь изменится навсегда. Может быть слишком поздно, чтобы повернуть назад. Прилив уже близко.*

- Разжечь в тритонах жажду войны
- Призвать подкрепление

## Формиан-рабочий

Качества: орда, организованный, осторожный

Особые качества: связь с ульем, насекомоподобный

Укус (к6 урона, ближний); 7 ОЗ; броня 4

Инстинкт: следовать приказаниям

*Не без оснований считается, что эти создания, как и все насекомые, принадлежат силам Закона. Они воплощают порядок — идеально разделённое общество, в котором каждая личинка, юнец и взрослый знают своё место в великом улье. Формианы представляют собой странную смесь человека и животного (хотя, я слышал, в западной пустыне живут их крылатые разновидности, напоминающие ос, а в восточных лесах — формиане с огромными руками-пилами, как у богомолов). Эта разновидность формиан с прочным хитиновым панцирем и дубовым разумом образует низшую касту. Они трудятся в муравейниках и сотах с целеустремлённой радостью, доступной лишь столь чуждому сознанию.*

- Поднять тревогу
- Создать ценности для улья
- Ассимилировать

## Формиан-бригадир

Качества: группа, организованный, разумный

Особые качества: связь с ульем, насекомоподобный

Шипованный кнут (урон к8, ближний, расстояние); 6 ОЗ; броня 3

Инстинкт: приказывать

*Чтобы править империей, требуется две руки: одна держит скипетр, а другая — погоняет кнутом. Эта разновиднойсть муравьиного народа и есть кнут. К счастью, в четырёх руках можно держать много плетей. Бригадиры руководят несчислимыми роями рабочих, возводящими глубокие пещеры и зиггураты, которыми усеяны места обитания формиан. Эти громадины, числом один на сотню формиан, возвышаются на два или три фута над своими белесыми безмозглыми сородичами и обладают более острым и жестоким разумом. Обычно они игнорируют «мягкие расы» (как они нас называют), пока мы не вмешиваемся в их планы. Но если ты окажешься помехой в Великой Работе — привлечёшь их пристальное внимание. А этого делать не стоит.*

- Приказать рабочим вступить в бой
- Пустить в ход большие числа

## Формиан-центурион

Качества: орда, организованный, разумный

Особые качества: связь с ульем, насекомоподобный, крылья
Шипованное копьё (урон л2к6+2, ближний, дистанция); 7 ОЗ; броня 3
Инстинкт: сражаться, следуя приказам

*Неважно, являются ли они легионерами, составляющими вооружённые силы формиан, или преторианцами — телохранителями королевы, в каждом улье формиан присутствует огромное число этих весьма опасных насекомых. Их более тёмный панцирь, часто исчерченный бороздами и церемониальными отметками, выделяет их среди рабочих — и вполне заслуженно: центурионы являются основной боевой силой формиан. Рождённые, обученные и живущие лишь ради одного предназначения — битвы с врагами, они сражаются с единомыслием и сотней клинков. Пока что силы Закона не видят смысла в великой войне с человечеством, но мы видели, как они сражаются в мелких стычках — обрушиваются на пограничные города, сверкая крыльями, или высыпаются из песчаного кургана, чтобы зачистить только что выкопанную шахту. Их война упорядочена, совершаясь без удовольствия, но ради достижения цели.*

- Наступать единым фронтом
- Призвать подкрепления
- Отдать жизнь за улей

## Королева формиан

Качества: одиночка, гигантская, разумная, организованная, накопитель
Особые качества: связь с ульем, насекомоподобное
Сокрушающие жвалы (урон к10+5, дистанция, мощный); 24 ОЗ; броня 3
Инстинкт: плодить формиан

*В сердце улья любого размера и разновидности живёт королева. Она огромна, её защищает стража, ей служит каждый рабочий и бригадир. У неё тоже есть задача: распространять свой род и расширять улей. Откладывать яйца. Растить. Нам не понять образ мысли этих созданий, но известно, что они как-то общаются со своими детьми сквозь огромные расстояния, и что они начинают обучать личинок путям земли, камня и войны без единого слова ещё тогда, когда они могут только извиваться. Гибель королевы способна повергнуть улей в хаос: лишившись своей правительницы, формиане обращаются друг против друга в слепой безумной ярости.*

- Воззвать к каждому порождённому ей формиану
- Выпустить недорощенную личинку-мутанта
- Организовать и отдать приказы